

PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL DAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN SMASH DALAM PERMAINAN SEPAK TAKRAW MTsN PANGKEP

Muhammad Ridwan¹⁾, Dr. Sudirman, M.Pd., M.Kom²⁾ Drs. Masjumi Nur, M.Pd³⁾
Mahasiswa¹⁾, Dosen Pembimbing²⁾, Dosen Pembimbing³⁾
^{1,2}Universitas Negeri Makassar
e-mail :¹mridwan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban atas penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan smash dalam permainan sepak takraw. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTsN Pangkep. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang untuk kelompok *Visual* dan 20 orang untuk kelompok *Audio Visual*, sehingga total sampel yaitu 40 orang. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dan Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes kemampuan smash. Pengolahan data penelitian adalah menggunakan statistik deskriptif sedangkan teknik analisis data yang dipergunakan adalah t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Melalui pengolahan data diperoleh hasil sebagai berikut (1) Hasil yang diperoleh media visual dalam peningkatan kemampuan smash pada permainan sepak takraw siswa MTsN Pangkep sebesar 0.856 atau 85,6% (2) Hasil yang diperoleh media audio visual dalam peningkatan kemampuan smash pada permainan sepak takraw siswa MTsN Pangkep sebesar 0.921 atau 92,1% (3) Penggunaan media audio visual lebih besar dalam meningkatkan kemampuan smash pada permainan sepak takraw siswa MTsN Pangkep dibanding penggunaan media visual.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Visual*, *Audio Visual*, Smash, Sepak Takraw

Abstract

This study was used to study the use of learning media to improve the ability in the game sepak takraw. Population in this research is all student of MTsN Pangkep. The sample in this research is 20 people for Visual group and 20 people for Audio Visual group, total sample is 36 people. Type of research which is research and research instrument used is smash test. Data processing research using descriptive statistics while the data analysis technique used is t-test with a significance level of 0.05. Through the data processing obtained the following results (1) Results obtained by the visual media in improving the ability of students in MTsN Pangkep of 0.856 or 85.6% (2) Results obtained audio visual media in improving the smash ability in game sepak takraw

students MTsN Pangkep of 0.921 or 92.1% (3) The use of audio visual media greater in improving media capabilities diss-media visual media MTsN Pangkep.

Keywords: *Learning Media, Visual, Audio Visual, Smash, Foot Takraw*

1. PENDAHULUAN

Salah satu upaya meningkatkan kualitas SDM adalah melalui pendidikan. Pendidikan merupakan sebuah sarana yang efektif dalam mendukung perkembangan serta peningkatan sumber daya manusia menuju kearah yang lebih positif. Pendidikan bermaksud membantu peserta didik untuk menumbuh kembangkan potensi-potensi kemanusiaanya, potensi kemanusiaanya merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia, tugas mendidik hanya mungkin dilakukan dengan benar dan tepat tujuan, jika pendidik memiliki gambaran jelas tentang siapa manusia itu sebenarnya (Umar Tirtahardja, 2015: 5).

Pendidikan merupakan salah satu ukuran tingkat kesejahteraan suatu bangsa, semakin tinggi tingkat pendidikan suatu bangsa, akan menggambarkan semakin tinggi tingkat kesejahteraan bangsa tersebut (Rusman, 2010:13).

Kemajuan suatu bangsa bergantung kepada sumber daya manusia yang berkualitas. Hal itu sangat ditentukan oleh kualitas pendidikannya. Seperti yang tercantum dalam undang-undang tentang sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, pasal 1 (1) yang berbunyi:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.”

Upaya meningkatkan mutu pendidikan harus dilakukan agar dapat menunjang pembangunan nasional. Upaya tersebut tentunya menjadi tanggung jawab bersama, terlebih bagi semua tenaga kependidikan. Guru merupakan titik sentral dalam pelaksanaan pembelajaran karena guru merupakan komponen

pendidikan yang berhubungan langsung dengan siswa. Sehingga guru menjadi komponen penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Namun dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, tentunya banyak hal yang menjadi kendala guru.

Hal yang paling sulit adalah menumbuhkan minat belajar pada siswa, padahal minat belajar memiliki pengaruh yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran.

Sepak takraw merupakan suatu permainan, selain terdapat unsur-unsur gerakan olahraga dan unsur-unsur kesenian karena dalam permainan ini terdapat variasi cara menyepak dan mempermainkan bola.

Salah satu permasalahan yang ada pada pembelajaran penjaskesrek untuk materi bola seperti sepak takraw di lingkungan sekolah adalah, kurang bersungguh-sungguhnya siswa dalam pembelajaran yang berlangsung dalam kegiatan pembelajaran sepak takraw, hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal dalam menyerap materi dan bermain sepak takraw. Kreativitas dan inovasi para guru penjaskesrek selaku pelaksana khususnya dalam pengembangan media pembelajaran dapat berpengaruh besar terhadap tingkat keberhasilan pembelajaran.

Selama ini guru penjaskesrek dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya permainan sepak takraw di MTsN Pangkep sudah dilaksanakan dengan baik, namun belum maksimal dan perlu ditingkatkan. Hal ini disebabkan karena anak kurang tertarik dengan permainan sepak takraw, dan penerapan media pembelajaran yang kurang tepat, tentunya akan mempengaruhi hasil belajar, dan kesegaran jasmani peserta didik yang semestinya dapat ditingkatkan secara optimal.

Dalam penyelenggaraan program pendidikan penjaskesrek hendaknya mencerminkan karakteristik program

pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi itu sendiri yaitu “Developmentally Appropriate Practice” (DAP). Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong kearah perubahan tersebut.

Media pembelajaran penjas kesrek yang efektif merupakan salah satu upaya membantu meningkatkan belajar siswa. Dari hasil pengamatan, bahwa dengan penggunaan media pembelajaran penjas kesrek yang dilakukan oleh guru diharapkan dapat membawa suasana pembelajaran yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih berpeluang mengeksplorasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki untuk hasil belajar yang efektif dan efisien.

Perbandingan penggunaan media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual yaitu media visual : Grafik, diagram, bagan, dan sejenisnya. Sedangkan media audio visual : Radio, proyektor, tape, recorder dan sejenisnya.

Persamaan kedua media pembelajaran tersebut untuk mengetahui kebermanfaatan media dan keperluan proses belajar mengajar sebagai stimulus yang dapat mengubah perilaku dan hasil belajar dan untuk mengetahui apakah suatu media lebih interaktif daripada media yang lain.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis bermaksud menyusun tugas akhir dengan judul “Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Visual dan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Smash dalam Permainan Sepak Takraw pada siswa MTsN Pangkep”.

2. LANDASAN TEORI

1. Definisi Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2006 : 119), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Ada beberapa pakar psikologi memandang bahwa dalam komunikasi antarmanusia, maka media yang paling dominan dalam berkomunikasi adalah pancaindera manusia seperti mata dan telinga. Pesan-pesan yang diterima selanjutnya oleh pancaindera selanjutnya diproses oleh pikiran manusia untuk mengontrol dan menentukan sikapnya terhadap sesuatu, sebelum dinyatakan dalam tindakan [1].

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar

yang dapat disajikan secara audio visual dan audio visual. [2].

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut [3] dalam (Azhar Arsyad 2016 : 28) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

d. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Menurut [3] terdapat berbagai jenis media pembelajaran, diantaranya :

- 1) Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik.
- 2) Media Audial: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya.
- 3) cProjected still media: slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya.
- 4) Projected motion media: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya..

2. Media Visual

Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata [4]

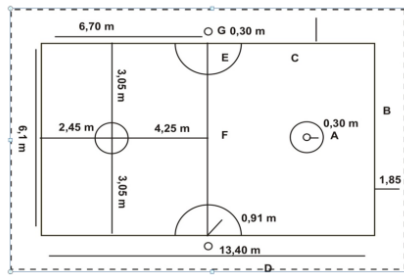
3. Media Audio Visual

Media Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar”. Media audiovisual untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar.

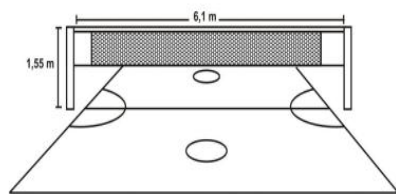
Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap [5].

4. Definisi Sepak Takraw

Sepak Takraw berasal dari dua kata yaitu Sepak dan Takraw. “Sepak” berarti gerakan menyepak sesuatu dengan kaki, dengan cara mengayunkan kaki kemuka atau ke sisi [3]. Sedangkan “Takraw” berarti bola atau barang bulat yang terbuat dari anyaman rotan [6]. Jadi Sepak Takraw adalah sepak raga yang telah dimodifikasikan untuk menjadikannya sebagai suatu permainan yang kompetitif. Sedangkan menurut ahli lain mengatakan Sepak Takraw adalah menyepak bola dengan samping kaki, sisi kaki bagian dalam atau bagian luar kaki yang terdiri dari tiga orang pemain.



Gambar 4.1
Lapangan Sepak Takraw



Gambar 4.2
Tiang Net dan Jaring

3. Kemampuan Smash

Kemampuan smash sangat penting dalam bermain sepak takraw, karena banyak poin diperoleh dari teknik ini. Biasanya gerakan smash dilakukan dengan teknik sepak telapak kaki yaitu seluruh kekuatan berada dipergelangan kaki. Teknik ini juga dapat digunakan untuk menjangkau bola yang jauh dan juga menahan smash lawan.

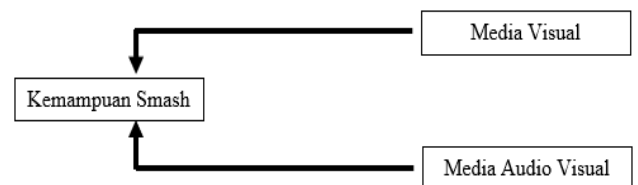
Kemampuan penguasaan teknik yang prima merupakan faktor yang menentukan keberhasilan suatu tim dalam pertandingan, keterampilan dasar (basic skill) perlu dikuasai oleh setiap pemain sepaktakraw untuk memberikan permainan yang baik dalam serangan maupun dalam bertahan [7].

3. KERANGKA PIKIR

Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran, sedangkan media Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar” (Rohani, 1997: 97-98).

Kemampuan smash sangat penting dalam bermain sepak takraw, karena banyak poin diperoleh dari teknik ini. Biasanya gerakan smash dilakukan dengan teknik sepak telapak kaki yaitu seluruh kekuatan berada dipergelangan kaki. Teknik ini juga dapat digunakan untuk menjangkau bola yang jauh dan juga menahan smash lawan.

Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1. Kerangka Pikir

a. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan kerangka berpikir, maka yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran visual dapat meningkatkan

kemampuan smash dalam permainan sepak takraw siswa MTsN Pangkep.

2. Penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kemampuan smash dalam permainan sepakbola siswa MTsN Pangkep.
3. Terdapat perbedaan Penggunaan media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual dalam meningkatkan kemampuan smash dalam permainan sepak takraw siswa MTsN Pangkep.

3. METODE PENELITIAN

Metode merupakan cara atau teknik yang dipergunakan untuk mencari pembuktian secara ilmiah yang dilakukan secara sistematis untuk mengungkapkan dan memberikan jawaban atas permasalahan yang dikemukakan dalam suatu penelitian [8]. Arah dan tujuan pengungkapan fakta atau kebenaran disesuaikan dengan yang ditemukan dalam penelitian untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

a. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan gejala yang menjadi objek penelitian. Variabel dapat diartikan suatu konsep yang memiliki nilai ganda, atau dengan perkataan lain suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor bervariasi. [9] dalam [10] mengatakan bahwa variabel adalah suatu konsep benda yang bervariasi.

b. Desain Sistem

1. Use Case Diagram

Penelitian ini menggunakan satu desain yang mempermudah pelaksanaan tahapan penelitian, yaitu dengan desain *pretes* dan *posttest*.

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Eksperimen		X2	O2

Tabel 3.1

Sumber tabel : Sumadi Suryabrata (2010 : 118)

Keterangan :

O1 = (Pengukuran terhadap objek sebelum mendapat perlakuan)

O2 = (Pengukuran terhadap objek setelah perlakuan)

X1` = Kelompok dengan perlakuan Media Pembelajaran Visual

X2 = Kelompok dengan perlakuan Media Pembelajaran Audio Visual

2. Defenisi Operasional Variabel

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini, maka secara operasional dibatasi sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
- b. Media visual merupakan setiap bentuk media yang memiliki bentuk fisik nyata yang dapat dilihat, dibaca dan diraba.. Beberapa contoh media visual yaitu gambar, foto, buku majalah, alat peraga, dan lain – lain.
- c. Media audio visual merupakan jenis media yang mencakup media audio (dapat didengar) dan media visual

(dapat dilihat). Beberapa contoh media audio visual yaitu siaran televisi, pertunjukan drama, teater, film layar lebar, dan lain – lain.

- d. Kemampuan smash merupakan kemampuan untuk menjangkau bola yang jauh dan juga menahan smash lawan [8]

3. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa MTsN Pangkep. Sedangkan populasi terjangkau adalah murid kelas VIII MTsN Pangkep yang berjumlah 40 orang

4. Sampel

sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 orang untuk kelompok Visual dan 20 orang untuk kelompok Audio Visual, sehingga total sampel yaitu 40 orang.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan untuk memperoleh data guna melengkapi laporan hasil penelitian yaitu dengan melakukan studi lapangan (field research), yaitu teknik pengumpulan data dengan cara observasi langsung ke objek penelitian untuk memperoleh data mengenai perbandingan penggunaan media pembelajaran visual dengan media pembelajaran audio visual terhadap peningkatan kemampuan smash dalam permainan sepak takraw MTsN pangkep dengan melalui serangkaian tes.

1. Tes smash menggunakan media visual

- a. Peneliti memberikan gambaran mengenai teknik melakukan smash dalam permainan sepak takraw

dengan menunjukkan gambar pelaksanaan tes secara berurutan disertai dengan penjelasan tiap – tiap gerakan tersebut.



Gambar Tes smash
(Sumber: Widiastuti,, 2011:223)

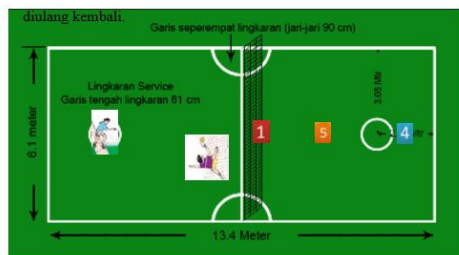
- b. Sampel dipanggil satu persatu menurut daftar yang telah disusun.
- c. Sampel yang dipanggil memasuki lapangan dan pada posisi siap untuk melakukan smash kedeng.
- d. Setelah pengumpan dan peserta tes siap maka tes segera dimulai.
- e. Pengumpan mengumpankan bola tinggi di atas net kemudian peserta tes mengejar bola dan berusaha untuk dapat mensmash bola dengan sempurna. Kesempatan melakukan smash adalah sebanyak sepuluh kali. Smash dianggap sah apabila bola di tempat sasaran yang telah ditentukan nilainya. Jika bola jatuh di antara dua sasaran, nilai yang telah dihitung adalah nilai yang besar. Dan smash yang dianggap gagal apabila bola menyangkut di net dan jika bola keluar atau jatuh di luar lapangan.
- f. Jika bola umpan melebihi net ataupun tidak tepat pada peserta tes maka diulang kembali.

2. Tes smash menggunakan media audiovisual

- a. Peneliti menampilkan video teknik smash dalam permainan

sepak takraw dari awal pelaksanaan sampai akhir.

- b. Setelah menyaksikan video pembelajaran tersebut, sampel dipanggil satu persatu menurut daftar yang telah disusun.
- c. Sampel yang dipanggil memasuki lapangan dan pada posisi siap untuk melakukan smash kedeng
- d. Setelah pengumpan dan peserta tes siap maka tes segera dimulai.
- e. Pengumpan mengumpankan bola tinggi di atas net kemudian peserta tes mengejar bola dan berusaha untuk dapat smash bola dengan sempurna.



Gambar Lapangan untuk tes smash

(Sumber: Widiastuti., 2011:223)

Table 3.2 Daftar Latihan

No	Minggu	Pertemuan	Set	Repetisi	Interval
1	I	1-3	4	5	10 Detik
2	II	4-6	4	5	10 Detik
3	III	7-9	5	6	10 Detik
4	IV	10-12	5	6	10 Detik

3. Teknik Analisi Data

- a. Analisis Deskriptif Data
Analisis deskriptif untuk menggambarkan data apa adanya yang meliputi data minimum dan maksimum, rata-rata, standar deviasi.
- b. Uji Normalitas, pengujian normalitas data dimaksudkan untuk menguji apakah sebaran data yang digunakan berasal distribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kepastian sebaran data yang diperoleh terhadap data yang bersangkutan [11].
- c. Uji Hipotesis menggunakan t-test, Penelitian ini menggunakan analisis statistik dengan alasan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berupa angka-angka karena dalam penelitian ini merupakan nilai suatu tes dari data kelompok eksperimen, maka untuk pengujian signifikansi menggunakan t-test dengan rumus pendek (short metode) sesuai dengan pendapat [11].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

a. Deskripsi data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kemampuan smash dalam permainan sepak takraw siswa Pangkep. Hasil penelitian tersebut dideskripsikan sebagai berikut :

1. Deskripsi hasil Pretest kemampuan smash menggunakan media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual

Deskripsi data hasil pretest kemampuan menggiring smash menggunakan media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual, dapat dilihat dari rangkuman hasil analisis deskriptif yang tercantum pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1
Hasil analisis deskriptif pretest kemampuan smash

Variabel	N	Min	Max	S u m	Me an	Std. Deviasi
Visual Audio visual	20	13 16	28 30	378 414	18.90 20.70	3.424 4.293

Berdasarkan rangkuman hasil analisis deskriptif data pada tabel diatas, maka dapat diuraikan sebagai berikut :

Pretest media visual terhadap kemampuan smash dalam permainan sepak takraw, dari 20 jumlah sampel diperoleh nilai total sebanyak 378 dengan nilai terendah 13 dan nilai terbesar 28 dengan rata – rata 18.90 dan memiliki standar deviasi sebesar 3.424

Pretest media audio visual terhadap kemampuan smash dalam permainan sepak takraw, dari 20 jumlah sampel diperoleh nilai total sebanyak 414 dengan nilai terendah 16 dan nilai terbesar 30 dengan rata – rata 20.70 dan memiliki standar deviasi sebesar 4.293

2. Deskripsi hasil Posttest kemampuan smash menggunakan media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual

Deskripsi data hasil posttest kemampuan smash menggunakan media pembelajaran visual dan media pembelajaran audiovisual, dapat dilihat dari rangkuman hasil analisis deskriptif yang tercantum pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2
Hasil analisis deskriptif posttest kemampuan smash

Variabel	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviasi
Visual Audio visual	20	14 18	33 36	438 494	21.90 24.70	5.182 5.973

Berdasarkan rangkuman hasil analisis deskriptif data pada tabel diatas, maka dapat diuraikan sebagai berikut :

Posttest media visual terhadap kemampuan smash dalam permainan sepak takraw, dari 20 jumlah sampel diperoleh nilai total sebanyak 438 dengan nilai terendah 14 dan nilai terbesar 33 dengan rata – rata 21.90 dan memiliki standar deviasi sebesar 5.182

Posttest media audio visual terhadap kemampuan smash dalam permainan sepak takraw, dari 20 jumlah sampel diperoleh nilai total sebanyak 494 dengan nilai terendah 18 dan nilai terbesar 36 dengan rata – rata 24.70 dan memiliki standar deviasi sebesar 5.973

b. Uji Normalitas

Uji normalitas di ujikan pada masing-masing data penelitian yaitu hasil kemampuan smash dalam permainan sepak takraw siswa MTsN Pangkep menggunakan media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual. Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dan dihitung menggunakan program komputer SPSS 20.

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan c. c. Uji

Pretest	K-SZ)	Asymp. Sig.	Ket.
Media Visual	0.720	0.498	Normal
Media Audio visual	0.829	0.678	Normal
Posttest	K-SZ)	symp.Sig	Ket.
Media Visual	0.558	0.896	Normal
Media Audio visual	0.575	0.914	Normal

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi, atau untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen. Pengujian homogenitas menggunakan *Levene Statistic*.

Tabel 4.4. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	Sig.	α	Keterangan
Media visual	2.298	0.127	0.05	Homogen
Media audio visual	2.340	0.074	0.05	

d. Pengujian Hipotesis menggunakan uji paired sample t-test

Uji *t-test Paired* sampel digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata – rata dua sampel (dua kelompok) yang berpasangan atau berhubungan.

Tabel 4.5. Uji t-test hasil Pretest

Pretest	Mean	N	t-hitung	Sig. (2 tailed)
Visual	18.90	20	5.339	0.000
Audio visual	21.90	20		

Tabel 4.6. Uji t-test Hasil Posttest

Posttest	Mean	N	t-hitung	Sig. (2 tailed)
Visual	20.70	20	8.611	0.000
Audio visual	24.70	20		

3. Pembahasan

Nilai Pretest media visual diperoleh rata – rata hasil kemampuan smash dalam permainan sepak takraw sebesar 18.90 sedangkan untuk nilai Pretest media audio visual diperoleh rata – rata hasil kemampuan smash dalam permainan sepak takraw sebesar 21.90.

t-hitung antara Pretest media visual dan media audio visual sebesar 5.339 kemudian nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya Terdapat peningkatan kemampuan smash dalam permainan sepak takraw siswa MTsN Pangkep.

Nilai Posttest media visual diperoleh rata – rata hasil kemampuan smash dalam permainan sepak takraw sebesar 20.70 sedangkan untuk nilai Posttest media audio visual diperoleh rata – rata hasil kemampuan smash dalam permainan sepak takraw sebesar 24.70

t-hitung antara Posttest media visual dan media audio visual sebesar 8.611 kemudian nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya Terdapat peningkatan kemampuan smash dalam permainan sepak takraw siswa MTsN Pangkep menggunakan media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil kemampuan smash dalam permainan sepak takraw pada siswa MTsN Pangkep mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media pembelajaran visual dan media pembelajaran audio visual.

Dari hasil penelitian diatas juga dapat diketahui bahwa tiap – tiap variabel memiliki pengaruh yang berbeda terhadap hasil kemampuan smash dalam permainan sepak takraw, berikut ini adalah penjelasan masing – masing variabel.

Hasil yang diperoleh media visual sebesar 0.856 sedangkan hasil yang diperoleh media audio visual

sebesar 0.921 sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual lebih besar dalam meningkatkan kemampuan smash dalam permainan sepak takraw pada siswa MTsN Pangkep dibandingkan penggunaan media visual.

5. KESIMPULAN dan SARAN

A. Kesimpulan

Hasil yang diperoleh media visual dalam peningkatan kemampuan smash pada permainan sepak takraw siswa MTsN Pangkep sebesar 0.856 atau 85,6% sedangkan hasil yang diperoleh media audio visual dalam peningkatan kemampuan smash pada permainan sepak takraw siswa MTsN Pangkep sebesar 0.921 atau 92,1% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual lebih besar dalam meningkatkan kemampuan smash pada permainan sepak takraw siswa MTsN Pangkep dibandingkan penggunaan media visual.

B. Saran-saran

1. Bagi siswa, Aktivitas, kreativitas dan efektifitas siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya kemampuan smash dalam permainan sepak takraw lebih ditingkatkan lagi. Karena dengan meningkatkan hal – hal tersebut akan meningkatkan hasil belajar khususnya dalam olahraga sepak takraw.
2. Bagi guru, Bagi guru disarankan agar lebih menggali lagi tentang media lainnya dalam pembelajaran. Sehingga wawasan guru akan lebih meningkat dan dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan kemampuan

smash siswa pada permainan sepak takraw.

3. Bagi sekolah Disarankan agar memfasilitasi guru yang membutuhkan sarana dan prasarana dalam melakukan pembelajaran. Selain itu, sekolah juga disarankan untuk senantiasa mengikut sertakan guru – guru dalam mengikuti pelatihan yang berhubungan dengan pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Depdikbud. 1995. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta. Yogyakarta
- [2] Ahmad. 2016. Modifikasi Pembelajaran sesuai Tuntutan Guru. Diakses pada 13 Mei 2017. Dari: http://www.kompasiana.com/pgsd/modifikasi-pembelajaran-sebagai-tuntutan-guru-pendidikan-jasmani_5758271053937332048b456c
- [3] Sudjana, 2002. Metode Statistika (Edisi ke 5). Bandung: Tarsito Internet. Bandung: PT. Insan Komunikasi.
- [4] Arifin Zainal, 2014. Penelitian Pendidikan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [5] Hadi Sutrisno, 2009. Metodologi Pendekatan Penelitian Kuantitatif Statistik. Yogyakarta: Andi
- [6] Farid. 2017. Modifikasi dalam Pembelajaran .(Online) .Diakses pada 11 April 2018. dari: <https://perpustakaan.id/teknik-dasar-sepak-takraw/>
- [7] Hursuki. 2013. Metode Pengajaran Nasional, Bandung :Jemmars
- [8] Santoso, Ananda. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Surabaya: Pustaka Dua. 2002.
- [9] Sugiyono, 2003. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta
- [10] Sudjana, 2002. Metode Statistika (Edisi ke 5). Bandung: Tarsito
- [11] Susetyo, Budi, 2010. Statistika untuk Analisis Data Penelitian. Bandung: PT Rafika Aditama